DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE LOS OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE PARA APOYAR LOS PROCESOS DE COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES

RUBIELA VINASCO

LUCELLY RUIZ

ORLANDO CASTILLA

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN

CALI

2011

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE LOS OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE PARA APOYAR LOS PROCESOS DE COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES

RUBIELA VINASCO

LUCELLY RUIZ

ORLANDO CASTILLA

Asesor

Ing. Lucero Muñoz Garzón

Mg Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN

CALI

2011

CONTENIDOS

1. PROBLEMA
   1. PLANTEAMIENTO
   2. FORMULACIÓN
   3. ANTECEDENTES
2. JUSTIFICACIÓN
3. OBJETIVOS
   1. OBJETIVOS GENERALES
   2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS
4. MARCO REFERENCIAL
   1. MARCO CONTEXTUAL
   2. MARCO TEÓRICO
   3. MARCO LEGAL
5. DISEÑO METODOLÓGICO
   1. TIPO DE INVESTIGACIÓN
   2. POBLACIÓN Y MUESTRA
   3. INSTRUMENTOS
   4. ANÁLISIS DE RESULTADOS
   5. DIAGNOSTICO
6. PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO

De acuerdo a los resultados a las pruebas saber e ICFES se ha detectado, en porcentaje la mayoría de los estudiantes del año 2011, que no hay un rendimiento satisfactorio en todas las áreas del conocimiento y una de las causas son las falencias existentes en el proceso de la comprensión lectora, siendo este un aspecto importante mediante el cual se puede adquirir el conocimiento, y una comunicación efectiva. Las causas para

El estudiante cuando lee un texto no lo entiende porque no responde bien las preguntas

El estudiante no comprende un texto, no lo

Desconocimiento del vocabulario

No tiene habito lector

La metodología que el docente utiliza no es acorde con los intereses de los estudiantes

Los docentes no tienen las competencias necesarias

(Esta afirmación tienen que sustentarla, recuerden que deben reflejar cual es el problema que usted abordará, hay que revisar este ítem)

No existen recursos a nivel tecnológico para la comprensión lectora y comunicación efectiva

Cuál es la necesidad para responder a este problema

1.2 FORMULACIÓN

Cómo a través del uso de los objetos virtuales de aprendizaje se apoyan los procesos de comprensión lectora y comunicación efectiva en los estudiantes

Como los objetos virtuales de aprendizaje mejoran las dificultades que presentan los estudiantes en los procesos de comprensión lectora y comunicación efectiva?

Mirar redacción

? Esta es una idea

1.3 ANTECEDENTES

Empíricamente un compañero de lengua castellana les refiere libros virtuales a los estudiantes, los hace leer en internet y les recibe los trabajos a través de la red en su correo.

Varios compañeros de otras áreas han incursionado en el uso de las tics, colocando trabajos en la red y recibiendo las respuestas a sus cuestionarios en los correos de los docentes

Todos los colegios oficiales están obligados a tener conectividad a internet en las aulas de informática.

Se creó el área de tecnología e informática como obligatoria.

INTEL capacita a los docentes en el uso de las tics

El gobierno apoya la capacitación en tics a los docentes a través de Colombia aprende, eduteca, a que te cojo ratón, el ciudadano digital, además de dotar todas las escuelas con computadores y conectividad

Profes recuerden que existen antecedentes empíricos y bibliográficos, ambos hacen referencia a que se ha venido realizando a nivel internacional, nacional y regionales este caso sobre el uso de las tics para apoyar los procesos de comprensión lectora, lo que ustedes han consultado se queda corto, revisar y complementar..

1. JUSTIFICACIÓN

Vamos a desarrollar este proyecto con uso de objetos virtuales de aprendizaje porque es un recurso tecnológico que se presta para utilizarlo en todas las aéreas del conocimiento, además a nuestros estudiantes les agrada los trabajos fuera del aula en este caso virtualmente

Vamos a hacer el uso de los objetos virtuales de aprendizaje para la comprensión lectora porque existe gran variedad y cantidad de recursos informatices que se prestan para realizar un excelente trabajo y así motivar a nuestros estudiantes

Es importante el uso de los objetos virtuales de aprendizaje porque en esta época toda persona debe aprender a hacer uso de las tics, si no sería un analfabeta informático y no podrá ser competitivo.

Profes tienen que convencer al lector porque ustedes van a abordar el proyecto, veo que su interpretación es muy personal, deben valerse de otras referencias.

Redactar en tercera persona

3 OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Utilizar los objetos virtuales de aprendizaje para apoyar los procesos de comprensión lectora en los estudiantes para lograr una comunicación efectiva.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Diseñar una propuesta metodológica para que a través de los objetos virtuales de aprendizaje mejore los procesos de comprensión lectora.

Proponer recursos didácticos que sirvan de estimulo para fortalecer el proceso lector y mejorar el proceso de comprensión lectora a través del uso de los objetos virtuales de aprendizaje.

Evidenciar la importancia de incorporar juegos interactivos en una orientación de comprensión lectora.

Motivar a los docentes que edifiquen otras metodologías en un ambiente tecnológico e integrador para mejorar la comprensión lectora.

Profes para el diseño de los objetivos específicos no dejar de lado las categorías de análisis del problema que abordara:

* Uso de los objetos virtuales de aprendizaje
* Procesos de comprensión lectora
* Comunicación efectiva
* Identificar como se han venido utilizando los objetos virtuales de aprendizaje en los procesos de formación
* Determinar que objetos virtuales de aprendizaje se aplican en los procesos para la compresión lectora
* Reconocer los objetos virtuales de aprendizaje tecnologías que permitan una comunicación efectiva.
* Desarrollar y aplicar talleres para apoyar el proceso de comprensión lectora

Redacademica.com banco de objetos virtuales

1. MARCO REFERENCIAL
   1. MARCO CONTEXTUAL

La Institución Educativa Escuela Normal Superior Farallones de Cali se encuentra ubicada en la carrera 22 No. 2-65 Oeste Barrio Libertadores, Comuna 3.

Es una entidad de carácter oficial que brinda el servicio educativo a niños y jóvenes de la ciudad de Santiago de Cali y de municipios vecinos. Forma Bachilleres Académicos con énfasis en Educación y Profundización Pedagógica; y Normalistas Superiores con énfasis en Educación Matemática, cuyo campo laboral es en Preescolar y en Educación Básica Primaria.

El ciclo complementario de formación normalista lo ofrece en la modalidad presencial.

El contexto del medio influye en nuestro proyecto ya que hay limitaciones en el uso de las tics porque nuestros alumnos no poseen equipos en su casa ni conectividad a internet.

En el colegio hay poco apoyo para nuestro proyecto porque no hay espacios ni equipos de cómputo suficientes para que los alumnos ingresen libremente a internet.

Hay que definir los contextos que ustedes abordan aquí ya que no es solo comentar que los estudiantes no poseen equipos sino generar un entendimiento sobre este.

* 1. MARCO TEÓRICO

5.2.1 TEORÍA DE LA CONECTIVIDAD (Numerar)

El docente debe crear diferentes estrategias y teorías y nace la necesidad de prepararse ante nuevas competencias tecnológicas. Hasta el momento todas las teorías del aprendizaje se han enfocado al aula presencial así como las estrategias de enseñanza y evaluación. En el siglo XXI, surge la exigencia de desarrollar otras competencias y estilos en materia de e-learning, e-portafolio, habla del aprendizaje basado en el estudiante y colaborativo. La tecnología ha marcado y creado una nueva cultura, reorganizando la manera en que nos comunicamos, estudiamos y aprendemos. Ante esta realidad, nace la necesidad de crear una teoría que se adapte a este entorno cambiante y que crece cada día más. Esta teoría emergente es la teoría de la conectividad.

Según esta teoría nos invita a que debemos implementar las tics en nuestra enseñanza como herramientas para lograr una mejor comprensión lectora y apropiación del conocimiento

5.2.2 TEORÍA DEL CONSTRUCCIONISMO DE SIMÓN PAPERT

Aplica la teoría de Piaget para desarrollar un lenguaje de programación de ordenadores llamado logo. Logo funciona como un instrumento didáctico que permite a los alumnos, sobre todo a los más pequeños a construir sus conocimientos. Es una potente herramienta para el desarrollo de los procesos de pensamiento lógico-matemáticos. Para ello, construyó un robot llamado la "tortuga de Logo" que permitía a los alumnos resolver problemas.

Esta teoría nos invita a crear objetos virtuales para capturar el interés del estudiante y lograr un aprendizaje significativo y una mejora en la comprensión lectora

5.2.3 TEORÍA DEL CONECTIVISMO

El conectivismo es la integración de principios explorados por las teorías de caos, redes, complejidad y auto-organización. El aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de ambientes difusos de elementos centrales cambiantes – que no están por completo bajo control del individuo. El aprendizaje (definido como conocimiento aplicable[[1]](#footnote-1)) puede residir fuera de nosotros (al interior de una organización o una base de datos), está enfocado en conectar conjuntos de información especializada, y las conexiones que nos permiten aprender más tienen mayor importancia que nuestro estado actual de conocimiento.

El conectivismo es la comunicación en red donde el estudiante debe adquirir la habilidad para separar la buena o mala información que rápidamente cambia.

Cuál es su postura frente a estos planteamientos teóricos y que le aportan a este proyecto

* 1. MARCO LEGAL

Las políticas del MEN, de la ley 115, del decreto 1860 de 1994, Documento de los sabios. Colombia al filo de la oportunidad. 1995 Plan decenal de educación 2006 – 2015

Resolución 2343 de 1996. Examen de estado. Pruebas de lenguaje. Lineamientos curriculares. Estándares básicos de competencias del Lenguaje.

Las políticas del MEN en tics

Área de informática y tecnología obligatoria

Decreto 230 que establece los criterios sobre los estándares para las áreas

Estándares básicos de competencias lectoras, y comunicativas

Profe tienen que explicar cómo estas políticas influyen en el proyecto.

5. DISEÑO METODOLÓGICO

5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

INVESTIGACIÓN – ACCIÓN (Se debe realizar una explicación breve, pero que justifique el por qué este tipo de investigación.

5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

La población son los estudiantes de Colombia y nuestra muestra son los estudiantes del grado noveno de la Escuela Normal Superior Farallones de Cali.

Está mal estructurado este item

5.3 INSTRUMENTOS

Utilizamos encuestas para estudiantes y docentes de diferentes instituciones de Cali porque con ellas evidenciamos las falencias que tienen en comprensión lectora y una comunicación efectiva las cuales estarán en los anexos.

Porque van a utilizar este instrumento que se busca con ello.

5.4 ANÁLISIS DE RESULTADOS

De acuerdo a los resultados obtenidos en pruebas ICFES 2011 de los 130 colegios oficiales de la ciudad de Cali se evidencian los bajos puntajes en lengua castellana ya que no alcanzan a superar los 60 puntos y se bajan rápidamente a índices muy inferiores.

5.5 DIAGNOSTICO

En vista de esta situación, hemos decidido buscar una nueva estrategia metodológica de interés para los estudiantes, basada en el uso de las TICS para mejorar los niveles de comprensión lectora porque estamos manejando una generación tecnológica con miras a que el estudiante se enfrente a un mundo real donde se le presentarán problemas de diferente índole y sepa resolverlos adecuadamente utilizando una comunicación efectiva.

Falta trabajar más este ítem.

6. PROPUESTA

6.1 TITULO

MEJOREMOS NUESTRA COMPRENSIÓN LECTORA A TRAVES DE OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

6.2 OBJETIVOS

* Propiciar un ambiente agradable de aprendizaje.
* Utilizar diferentes recursos tecnológicos para el diseño de objetos virtuales de aprendizaje
* Crear hábitos de lectura
* Colaborar con los docentes para que mejore los procesos de comprensión lectora

6.3 DESCRIPCIÓN

La metodología para la creación del objeto virtual del aprendizaje será desarrollada con base en 4 etapas: análisis, diseño, desarrollo y prueba.

El objeto virtual del aprendizaje tendrá los siguientes aspectos: una página principal, unos objetivos, unos contenidos, unas actividades y una evaluación

Dentro de los contenidos se desarrollaran los temas a saber: texto informativo, narrativo y explicativo

Con este objeto virtual del aprendizaje buscamos una mejoría en el proceso de comprensión lectora para que nuestros estudiantes se apropien fácilmente del conocimiento

6.4 METODOLOGÍA DE DESARROLLO

6.4.1 FASE 1 identificación de necesidades de aprendizajes

De acuerdo a los resultados a las pruebas saber e ICFES en el municipio de Cali del año 2011 se ha detectado, que entre 1000 estudiantes solo el 5% logra notas superiores a 70 puntos, el 20% logra notas entre 60 y 70 puntos, el 30% logra notas entre 40 y 60 puntos, el 45% restante solo obtiene notas entre 0 y 40 puntos

Mostrándonos estos resultados la falencia en una buena comprensión lectora, hábitos de lectura, conocimiento de vocabulario y la metodología que el docente utiliza no es acorde con los intereses de los estudiantes, además los docentes no desarrollan las competencias básicas necesarias interpretativa, argumentativa y propositiva.

Nuestros estudiantes se encuentran en un estadio operacional formal según Piaget puesto que los jóvenes entre los 11 años hasta su adolescencia pueden razonar de manera hipotética y deductivamente encontrándose con plenas facultades para desarrollar procesos de comprensión lectora por este motivo nos damos cuenta que ellos están subutilizando su potencial.

6.4.2 Fase 2. Perfiles del grupo destinatario

Ideado inicialmente para estudiantes del grado noveno entre edades de 12 y 16 años pero abierto a toda persona interesada en la propuesta

6.4.3 Fase 3. Propuesta inicial de objetivos y contenidos

En la propuesta se tratarán tres temas que se desarrollarán a través de las siguientes actividades con miras a mejorar la comprensión lectora en los estudiantes por medio de un objeto virtual de aprendizaje.

Actividad 1.

Objetivo: diseñar un juego interactivo para enriquecer el vocabulario

Diseñar

Se analizara el problema

Para que sirve esta herramienta

6.4.4 fase 4 selección del medio en que se presentaran los contenidos

Esta propuesta se desarrollara en la web y con un cd rom

6.4.5 Fase 5 producciones del material:

Cd multimedia

interfaces

[www.ovaparaunacomprensionlectora.com](http://www.ovaparaunacomprensionlectora.com)

Fase 6 evaluación de los materiales

El titulo será llamativo para los usuarios?

El video tutorial es claro para el manejo de la ova?

La propuesta si cumplirá con las expectativas de los usuarios

La ova cumplirán el objetivo de mejora en una comunicación efectiva?

Según los indicadores, tipo de letra, interface y se cumpla lo que se dice

Objetivos medibles reales

1. [↑](#footnote-ref-1)